

ALPHA

ETTEILLA,

OU

MANIERE

DE SE RECREER

AVEC UN JEU DE CARTES.

PAR M. ***



A AMSTERDAM,

Et se trouve A PARIS,

Chez LESCLAPART, Libraire, Quai de Gêvres.



M. DCC. LXX.

AVERTISSEMENT.

L'AUTEUR, pour éviter les copies qui d'ordinaire, par l'empreſſement de ceux qui les font, ſont remplies de fautes, ce qui porteroit un dérangement total dans ſon amuſement, avertit les Curieux en ce genre, qu'il ne s'en vendra point un exemplaire, qu'il ne ſoit en tout ſemblable à celui-ci.

Le Prix du Volume eſt de 3 livres.

Le Prix du Jeu, 1 livre, 10 ſols. L'on peut s'en paſſer, mais il donne la facilité d'apprendre promptement..





LECTEUR.

L'AMUSEMENT que je vous offre eſt, ſans contredit, le tombeau de l'ennui, l'ame de la réflexion, le pere des conſeils, le plaiſir de la ſociété; & ſi vous réfléchiſſez, vous trouverez, je crois, peu de jeux où l'eſprit ait plus à ſe developper, & à ſe récréer, que dans celui-ci. En effet, êtes-vous dans l'attente d'une viſite, dans l'eſpérance de vous marier, d'avoir un Amant, une Maîtreſſe? vous conſultez vos Cartes. Le tems de l'ennui ſe paſſe ſans mauvaiſe humeur, ni ſans courir le riſque de perdre votre argent à des Jeux de haſard.

Mais, Lecteur, beaucoup de vous ne me le paſſeroient pas, ſi je ne vous aſſurois que ce Jeu n'eſt qu'un amuſemeut frivole, tels que les Oracles des Sybilles, & tous les autres livres de ce genre, où, par quelque moyen qu'on puiſſe employer, on croit pouvoir s'inſtruire du paſſé, ou perçer dans l'avenir. J'ai cru que, comme on ne croit jamais moins aux Sorciers, de quelque genre qu'ils

ſoient, que, lorſqu'on l'eſt un peu ſoi-même, le plus ſage parti que l'on puiſſe prendre pour montrer combien, par exemple, on doit avoir peu de confiance aux gens qui ſe mêlent de tirer les Cartes, étoit de mettre tous ceux qui ſavent ſeulement lire, & qui peuvent faire quelques combinaiſons, en état de les tirer eux-mêmes. Ils en verront mieux combien peu l'on doit compter ſur leurs réſultats, & toute la ſtupidité qu'il y a à s'y arrêter. Ce n'eſt point que quelquefois, le haſard n'amene des prédictions ſingulieres; mais on n'en doit pas oublier davantage, que ce n'eſt qu'à ce haſard qu'on les doit; & que le comble de la ſottiſe ſeroit de régler d'après, ſa conduite ou ſes opinions; & qu'enfin, ce n'eſt point une ſuperſtition, mais un amuſement qu'on doit ſe faire de ce Jeu. Mon deſſein en écrivant ce livre, n'a été que d'empêcher bien des perſonnes d'être la dupe d'eux-mêmes, & de ces Fripons que nous appellons *Devins*. Amuſez-vous donc de ma ſcience, ami Lecteur; mais quand vous la poſſéderez comme moi, ayez le bon eſprit de ne vous pas croire plus Sorcier que moi-même qui, en vérité, ſuis bien loin de me flatter d'en être un.

Néanmoins, Lecteur, que la vérité que

je dépeins ne vous fasse point présumer que je suis plûtot Théoricien, que Praticien; j'ose avouer que depuis 16 ans j'ai été le maître de ceux & de celles qui ont fait le plus de bruit en ce genre; mais plusieurs me reconnoîtront: je commence.



REMARQUE.

La Carte sur son Assiette, s'entend telle qu'on la doit tenir pour jouer.

Lersqu'il sera un R de cette forme, il signifiera Renverser, c'est-à-dite, la Carte du haut-en-bas.

Le Nom d'une Carte & d'un N°. est la premiere signification.

Le Surnom, *id.* est la seconde signification.

Le Coup est l'explication entiere de la rangée qui est sur la Table.

Le Contre-Coup est d'une rangée de Cartes à l'autre, & quelquefois dans la même rangée.

L'Ensemble est d'expliquer plusieurs Rois, Dames, Valets, Neuf, &c.

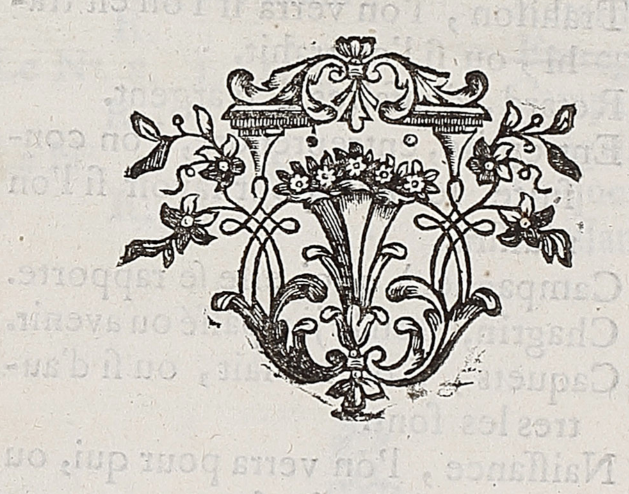
Le Rencontre est deux Numeros qui peuvent se joindre ensemble comme le 14 & le 17, &c.

Le Relevé est de prendre une Carte à droite, & la faire tomber sur celle à gauche.

Le Néant est une chose qui n'est pas, ou qui s'en va du Jeu

cette premiere explication ne peut,

Lecteur ; être bien claire pour vous ; si vous n'avez lu mon Livre avec un peu de tranquillité ; mon Amusement est facile à apprendre, mais je dois vous dire par comparaison, que vous sauriez peu de Latin, si vous ne vous donniez que la peine de lire un Dictionnaire ; c'est pourquoi pour entendre mon Jeu avec facilité, je vous invite à poser vos Cartes écrites sur la Table, telles que vous le verrez dans mes Coups, & les combiner en suivant la maniere que je vous trace.



Réflexions pour le Sous-entendre des Significations.

Nº. 1. Le Etteilla vous-mêmes, cette Carte doit être toute blanche.

2. Un particulier intéressé dans votre vie.

R. La même signification.

3. Une Femme... *id.*

R. . . . . *id.*

4. Militaire, Général, ou Soldat, &c.

R. Domestique, non Artiste & Artisan.

5. Lettres, l'on verra si c'est passé, présent, ou avenir.

R. Billet, si on l'écrit ou reçoit.

6. Or, monnoie.

R. Trahison, l'on verra si l'on est trahi, ou si l'on trahit.

7. Retard, d'affaires, d'argent.

R. Entreprise, entreprendre, l'on consulte le Jeu pour savoir si l'on réussira.

8. Campagne, à quoi elle se rapporte.

R. Chagrin, selon le jeu passé ou avenir.

9. Caquets, si on les fait, ou si d'autres les font.

R. Naissance, l'on verra pour qui, ou bien où l'on est né.

Tout ne peut se voir qu'en bien consultant les coups.

Delectamentum

Delectamentum jucundius quàm utilius.

Le N°. 1. . . . le Etteilla.
Le N°. 2. Le Roi de Carreau sur son Assiette, signifie un Homme.
Renversé, c'est un autre Homme.
Le N°. 3. La Dame est une Femme.
R. . . une autre Femme.
Le N°. 4. Le Valet . . Militaire.
R. . . . . Domestique.
Le N°. 5. L'As . . . une Lettre.
R. . . . . Billet.
Le N°. 6. Le Dix . . Or.
R. . . . . Trahison.
Le N°. 7. Le Neuf . . Retard.
R. . . . . Entreprise.
Le N°. 8. Le Huit . . Campagne.
R. . . . . Chagrin.
Le N°. 9. Le Sept . . Caquets.
R. . . . . Naissance.



Les N°. 10, 11, 12 & 15 ſont quatre Particuliers.

R. *id.*

L'As de Cœur n'a point de N°. mais dit que la Perſonne eſt laborieuſe.

R. Table extraordinaire du Manger en cérémonie, chez ſoi, ou hors de chez ſoi.

13. Ville, c'eſt-à-dire, Ville où l'on eſt.

R. Héritage, l'on peut hériter ſans avoir de parens riches, & cela, par des amis, des connoiſſances, ou par enchaînement.

14. Victoire, ſur ce qui ſe rapporte au Coup ou Contre-coup, &c.

R. Ennui d'attendre, ou d'être ſeul, ou de n'avoir rien à faire.

16. Penſer, à quelque choſe.

R. Deſir, déſiré, une réuſſite, de l'argent, &c.

Il faut, Lecteur, dériver toutes les Significations, comme vous voyez, à ennui, ennuyé d'attendre, d'être en campagne, à la ville, &c.

Le n°.	10.	Le Roi de cœur	Homme blond.
	R.	. *id.*	chatain blond.
Le n°.	11.	La Dame	Femme blonde.
	R.	. *id.*	Chataine blonde
Le n°.	12.	Le Valet	Garçon blond.
	R.	. *id.*	chatain blond.
L'As	n'a	point de n°.	Mars.
	R.	. .	Table extraordinaire.
Le n°.	13.	Le Dix	ville.
	R.	. .	Héritage.
Le n°.	14.	Le Neuf	victoire.
	R.	. .	Ennui.
Le n°.	15.	Le Huit	Fille blonde.
	R.	. *id.*	Chataine blonde
Le n°.	16.	Le Sept	La Pensée.
	R.	. .	Desir.



Le N°. 17. Homme de Robe, tout ce qui y a rapport, non ces gens à intrigues du Palais qui n'ont aucune qualité.

R. Homme veuf. } Gens dont leurs

18. Femme veuve. } époux sont morts.

R. Femme du monde, vous regarderez si c'est présent, passé, ou avenir.

19. Ambassadeurs, Envoyés.

R. Espion, bien des gens le sont eux-mêmes par leur imprudence ou leur trop de paroles.

L'As, Vénus, la personne aime les plaisirs. C'est encore une suspicion pour le manque de chasteté, quoique l'on puisse être amoureux & être chaste.

R. Grossesse, l'on verra de qui, & de quel enfant, le passé, le présent, & l'avenir.

20. Pleurs, pour qui.

R. Pertes, d'argent, de procès, &c.

Le Neuf. Ecclésiastiques, cette Carte est la mieux combinée de mon Jeu : car il foule la mort aux pieds, comme la méprisant, & étant déjà mort au monde, c'est-à-dire aux plaisirs.

R. Saturne qui signifie mortalité de ce qui tombe sur elle.

21. Maladies d'esprit, de corps, de bourse, &c,

R. Religieuse, femme cloîtrée.

22. Espérance, de ce qui se présente.

R. Amitié, l'on voit pour qui, ou pourquoi.

Le n°.	17.	Le Roi de Pic	Homme de robe.
	R.	. .	Homme veuf.
Le n°.	18.	La Dame	Femme veuve.
	R.	. .	Femme du monde
Le n°.	19.	Le Valet	Envoyé.
	R.	. .	Espion.
L'As	n'a	point de N°.	Vénus.
	R.	. .	Grossesse.
Le n°.	20.	Le Dix	Pleurs.
	R.	. .	Pertes.
Le Neuf n'a point de N°.			Ecclésiastique.
	R.	. .	Saturne.
Le n°.	21	Le Huit	Maladie.
	R.	. .	Religieuse.
Le n°.	22.	Le Sept	Espérance.
	R.	. .	Amitié.

Les N°. 23, 24, 25, 29.

Comme au Cœur, différens Particuliers.

L'As. Bourſe d'argent, c'eſt-à-dire beaucoup d'argent.

R. Nobleſſe, l'on verra pour qui.

27. Maiſon où l'on exiſte.

R. Amant, amoureux.

28. Effet, comme Bijoux, meubles, habillements.

R. Un Préſent, l'on verra ſi on le reçoit, ou ſi on le donne, & de qui c'eſt.

30. Argent monnoyé.

R. Embarras d'affaires, d'argent, d'occupation, d'enfans, de ménage, &c.

Il faut bien réflêchir avant de juger vos coups.



Le n°. 23.	Le Roi de Tréfle	Homme brun.	
	R. .	*id.*	Chatain brun.
Le n°. 24.	La Dame	Femme brune.	
	R. .	*id.*	Chataine brune.
Le n°. 25.	Le Valet	Garçon brun.	
	R. .	*id.*	Chatain brun.
Le n°. 26.	L'As	Bourſe d'argent.	
	R. .	.	Nobleſſe.
Le n°. 27.	Le Dix	Maiſon.	
	R. .	.	Amant.
Le n°. 28.	Le Neuf	Effet.	
	R. .	.	Un Préſent.
Le n°. 29.	Le Huit	Fille brune.	
	R. .	.	Fille chataine brune.
Le n° 30.	Le Sept	Argent.	
	R. .	.	Embarras.



Le N°.

2. Fidélité ; soit dans l'amour ; soit dans le secret, dans les affaires, dans les biens, dans le Service
3. Air, un des Elémens, l'on verra s'ils sont bons pour la personne, je dis bons, outre le bien ordinaire ; car sans un des quatre, nous mourrions, le feu ne provient point seulement du bois.
4. Fierté, l'on verra qui l'est.
5. Solitude, l'on verra si on l'aime, ou si l'on y est contraint par l'abandon de la Société.
6. L'Eau, Elément.
7. Pauvreté, selon son état.
8. Richesses, suivant son état.
9. Le Présent, tems existant.
10 Remarque, comme Bouton, couture, petite vérolle.
11. Inconstance, soit par caprice, ou par foiblesse suivant le Jeu.,
12 Générosité, de rendre service, donner son bien à tems, ou à contre-tems.
13. Envieux, qui l'est, de qui, & de quoi.
14. Curiosité, vouloir tout savoir.
15. Fleurs, si on les aime, ou si on les hait, si l'on en a reçues en présent.

Les noms de vos Numeros.

N°. 1. ne dit rien ici.
N°. 2. Fidélité.
N°. 3. L'Air.
N°. 4. Fierté.
N°. 5. Solitude.
N°. 6. L'Eau.
N°. 7. Pauvreté.
N°. 8. Richesses.
N°. 9. Le Présent.
N°. 10. Remarque dans la Figure.
N°. 11. Inconstance.
N°. 12. Générosité.
N°. 13. Envieux.
N°. 14. Curiosité.
N°. 15. Fleurs.



N°. 16. Cœur, l'on verra s'il eſt bon, grand, médiocre, mauvais, pour qui il eſt.
17. Sciences, l'on verra ſi on les aime, ſi on les exerce.
18. Vie, l'on verra ſi elle eſt bonne ou mauvaiſe.
19. Compagnie, l'on verra de quelle eſpéce.
20. Jalouſie, touchant quel ſujet, ſi elle eſt bien fondée.
21. Prudence, en quoi.
22. Force, d'eſprit, d'amour, &c.
23. Moins, dans l'argent, les affaires, ou la priſon ſera moins que l'on ne penſe.
24. Bavard, trop parler.
25. Eſprit, grand, fort ou foible.
26. Orphelin, de pere ou de mere, ou des deux.
27. Avenir, tems qui viendra.
28. Indiſcrétion, de ſecret, de vice, de bonté, de table.
29. Art, Arriſte.
30. Haîne, l'on en veut, ou vous en voulez, ſuivant le Jeu.



N°.	16.	Cœur.
N°.	17.	Science.
N°.	18.	Vie.
N°.	19.	Compagnie.
N°.	20.	Jalousie.
N°.	21.	Prudence.
N°.	22.	Force.
N°.	23.	Moins.
N°.	24.	Bavard.
N°.	25.	Esprit.
N°.	26.	Orphelin.
N°.	27.	L'Avenir.
N°.	28.	Indiscrétion.
N°.	29.	Art.
N°.	30.	Haîne.



Les N°. 2, 3, 4, 5, 10, 11, 12, &
15. Sont tous parens, l'on compte à mesure & pour qui ils sont.
6. Commencement d'un procès, d'une affaire, d'un établissement.
7. Avantage dans une affaire, &c.
8. Fin, de procès, de chagrin.
9. Bon, chose bonne à terminer, à arranger, à entreprendre.
13. Mariage forçé par les Parens, par état, par disette, &c.
14. Empêchement dans une affaire, dans une attente, dans un présent; je ne mets pas à tout, &c. mais vous le supposerez en réfléchissant que si bon, &c. vient il fait valoir toutes les significations sur qui il tombe; si c'étoit sur Mauvais, je dirois, selon le Coup du Jeu, votre affaire est bonne, mais deviendra mauvaise; si au contraire le Mauvais tomboit sur Bon, je dirois, votre affaire est mauvaise, mais elle deviendra bonne.

Noms des Numeros renversés.

N°.	1.	n'a point ici de signification.
N°.	2.	Pere.
N°.	3.	Mere.
N°.	4.	Parent.
N°.	5.	Beau-Pere.
N°.	6.	Commencement.
N°.	7.	Avantage.
N°.	8.	Fin.
N°.	9.	Bon.
N°.	10.	Tuteur.
N°.	11.	Belle-Mere.
N°.	12.	Enfant.
N°.	13.	Mariage forcé.
N°.	14.	Empêchement.
N°.	15.	Sœur.



16. Hypocrisie, jouant la dévotion; ou la probité à son profit.
17. Foiblesse de bravoure, marque l'homme efféminé.
18. Avarice, d'argent, de travail, &c.
19. Rapt, enlevement.
20. Feu, Elément.
21. Ambition, de Bien, de gloire, &c.
22. Indécision, ne savoir quel parti prendre, vous consulterez le Jeu.
23 & 24. Homme & Femme mariés.
25. Frere, l'on verra comme aux autres parens, à qui est ce frere.
26. Rancune, ne pas pardonner.
27. Le passé, temps qui a été.
28. Jeu, Joueur, homme paresseux, qui croit posséder toutes les douceurs de la vie en jouant.
29. Eloignement, l'on verra s'il est forçé, ou de bonne volonté, ou exil.
30. La Terre, Elément.



N°.	16.	Hypocrisie.
N°.	17.	Foiblesse de Bravoure.
N°.	18.	Avarice.
N°.	19.	Rapt.
N°.	20.	Le Feu.
N°.	21.	Ambition.
N°.	22.	Indécision.
N°.	23.	Epoux.
N°.	24.	Epouse.
N°.	25.	Frere.
N°.	26.	Rancune.
N°.	27.	Le Passé.
N°.	28.	Jeux.
N°.	29.	Eloignement.
N°.	30.	La Terre.



Bâtard, n'empêche point la probité, les sentimens.

Voleur, l'on verra de quoi, & s'il est mal accompagné.

Vie extraordinaire, en bien, ou en mal, selon le Jeu.

Généalogie, l'on verra si elle est bonne ou mauvaise.

Cession, de tous chagrins, d'affaires, &c.

Désunion, d'amis, de société, de ménage.

Foi, promesse, bonne, ou mauvaise.

Le Temps, l'on verra à quoi on le passe.

Abus, touchant quoi.

Outrage, d'effets, ou de paroles.

Politiques, l'on verra si l'on est bon, mauvais, grand, &c.

Ivrognerie, Ivrogne, ils feront la réflexion eux-mêmes, ce sont des animaux que je déteste.

Irréligion, ce vice est encore plus grand.

Paix, doit s'entendre à plusieurs significations: celui qui tombe sur Paix, la va chercher & la demande; Paix, après la dispute, si l'on aime la Paix, &c.



Signification

Signification des Numeros de Rencontre.

Nº.	1 & 30.	Bâtards.
	2 & 29.	Voleur.
	3 & 28.	Vie extraordinaire.
	4 & 27.	Généalogie.
	5 & 26.	Mauvais.
	6 & 25.	Cession de tous chagrins.
	7 & 24.	Désunion.
	8 & 23.	Foi.
	9 & 22.	Le Tems.
	10 & 21.	Abus.
	11 & 20.	Outrage.
	12 & 19.	Politique.
	13 & 18.	Ivrognerie.
	14 & 17.	Irreligion.
	15 & 16.	Paix.

Or ſur vous , c'eſt-à-dire, que vous en avez dans vos poches.

Caractère, eſt-il bon, l'on verra ſur qui il tombe, & l'on jugera que la perſonne a le caractère porté au bon ou au mauvais, ſuivant le Jeu.

L'on vous attend, faut voir qui attend.

Preſſant beſoin, d'argent, &c.

Chûte, être tombé. Voyez grande, mauvaiſe, &, où.

Chaſteté, l'on verra ſi cela eſt.

Sageſſe, dans ſes entrepriſes, dans ſa conduite, &c.

Beaucoup d'affaires, d'argent.

Cloître, paſſé, ou avenir.

Plus, que l'on eſpere.

Superſtition; croire, par exemple, que mon livre eſt ſurnaturel, ce qui n'eſt pas.

Méfiance, de l'avenir, d'être trompé.

Sincérité, parler vrai.

Déſeſpoir, il ne faut qu'un peu de patience : le bien & le mal ſe ſuccédent, cela même ne peut être autrement; rien n'étant parfait dans l'homme.

Dû, l'on nous doit.

Dettes, nous devons, peu, ou beaucoup, ſuivant le Jeu.

Vous mettrez des &c. à toutes les ſignifications, ſuivant l'exigeance des choſes.

Le Etteilla à côté toujours sur la gauche.

Du Roi de Carreau	Or ſur vous.
De la Dame	Caractère.
Du Valet	On vous attend.
De l'As	Preſſant Beſoin.
Du Dix	Chûte.
Du Neuf	Chaſteté.
Du Huit	Sageſſe.
Du Sept	Beaucoup.

Du Roi de Cœur	Cloître.
De la Dame	Plus.
Du Valet	Superſtition.
De l'As	Méfiance.
Du Dix	Sincérité.
Du Neuf	Déſeſpoir.
Du Huit	Dû.
Du Sept	Dettes.



Innocent dans les fers, faut voir qui le retient.

Cocuage, à homme cocu, femme p., femme cocuelle, homme libertin.

Mariage double, l'on a été, l'on eſt, ou l'on ſera pluſieurs fois marié.

Abandon, de ſoi, de ſes biens, de ſes enfans.

Inhumanité, être cruel.

Humanité, être humain.

Solitude, l'aimer, ou la haïr.

Procès, avec qui, ſur quoi, ſi l'on gagnera.

Inimitié, ne dit pas haîne, c'eſt le milieu.

Injuſtice, ſi l'on nous l'a faite, ou bien nous.

Flatterie, être flatteur, mal parler pour ſe bien faire venir.

Priſon, lieu où l'on perd, en y entrant, la moitié de la vie, & où l'on a bien de la peine à conſerver l'autre.

Grand, de cœur, d'ame.

Ingratitude, l'on voit qui eſt ingrat.

Foibleſſe d'eſprit, de bon cœur.

Imagination, s'imaginer des choſes vagues & ſenſibles, ſe frapper l'idée.



A côté.

Du Roi de Pique	Innocent dans les fers.
De la Dame	Cocuage.
Du Valet	Mariage double.
De l'As	Abandon.
Du Dix	Inhumanité.
Du Neuf	Humanité.
Du Huit	Solitude.
Du Sept	Procès.
Du Roi de Tréfle	Inimitié.
De la Dame	Injustice.
Du Valet	Flatterie.
De l'As	Prison.
Du Dix	Grand.
Du Neuf	Ingratitude.
Du Huit	Foiblesse.
Du Sept	Imagination.

L'on observera que toutes ces Cartes sur leurs Assiettes, ou renversées, auront les mêmes significations, étant, comme je dis, à coté du Etteilla.



Grand Honneur ; suivant l'état de la personne.
Grand, pour parler ; dit négociation d'affaires, &c.
Maladies, qui se gagnent ; comme le scorbut, la petite vérole.
Loterie, l'on voit si l'on y gagnera, ou si l'on y met beaucoup, suivant le Jeu.
Repris de Justice, comment, ou dans le passé, dans l'avenir.
Bon Citoyen, être utile à sa Patrie en général, ou en particulier.
Revers, choses auxquelles l'on devroit souvent s'attendre, & auxquelles l'on ne pense point.
Intrigues, soit au bien, ou au mal.
Consultation pour affaires, &c.
Tromperie de femme, du coté des biens, de l'amour, de l'honneur, &c.
Dispute, avec qui.
Petite Réussite, sur quoi.
Nouvel Etat, quel il sera.
Grande Réussite, en quoi.
Mariage, on voit si c'est présent ou avenir.
Infirmité, de corps, d'esprit, d'affaires, &c.
Il est une autre maniere de voir un Mariage; c'est le Neuf de Pique sur son Assiette entre Garçon & Fille.

Signification des Cartes enſemble ſur leurs Aſſiettes.

4	Rois	Grand Honneur.
4	Dames	Grand pour parler.
4	Valets	Maladie contagieuſe.
4	As	Loterie.
4	Dix	Repris de Juſtice.
4	Neuf	Bon Citoyen.
4	Huit	Revers.
4	Sept	Intrigues.
3	Rois	Conſultation.
3	Dames	Tromperie de femme.
3	Valets	Diſputes.
3	As	Petite Réuſſite.
3	Dix	Nouvel Etat.
3	Neuf	Grande Réuſſite.
3	Huit	Mariage.
3	Sept	Infirmités.



Petit Conſeil ; c'eſt-à-dire ; Conſeil de peu d'eſprit.
Ami, préſent, avenir : Ami, ne dit pas Amant.
Inquiétudes, de quoi.
Duperie, comment, & de qui.
Changement de lieu, pour où aller, de conduite, de ſentiment, de maiſon.
Petit Argent, peu.
Nouvelle connoiſſance, peu & bonne ; c'eſt un ſentiment reçu.
Petite nouvelle, peu intéreſſante.
Subitement, affaires, procès à l'heure que l'on y penſe le moins.
Mauvaiſe Société de femme ou d'homme.
Privation, d'argent, de biens, de liberté.
Deshonneur, on verra qui le cauſera.
Evénement, l'on verra s'il eſt bon ou mauvais.
Uſure, Uſurier ; ils n'acheteront point mon livre, mais tâcheront de l'emprunter.
Erreurs, de penſées, d'affaires.
Affreux Citoyen, méchant homme, ſans nulles mœurs.



2	Rois	Petit conſeil.
2	Dames	Amis.
2	Valets	Inquiétudes.
2	As	Duperies.
2	Dix	Changement.
2	Neuf	Petit Argent.
2	Huit	Nouvelle connoiſſance.
2	Sept	Petite Nouvelle.

Autre ſignification des Enſembles renverſés.

4	Rois	Subitement.
4	Dames	Mauvaiſe ſociété de femmes.
4	Valets	Privation.
4	As	Deshonneurs.
4	Dix	Evénements.
4	Neuf	Uſure.
4	Huit	Erreur.
4	Sept	Affreux Citoyen.



Commerce, homme de Commerce, bon Commerce, &c.

Gourmandiſe, Gourmand en bien ou en mal.

Pareſſe, homme tiéde, affaire pareſſeuſe, qui ne rapporte rien.

Libertinage, adonné indirectement à toutes débauches.

Manque, cette Carte fait péricliter la bonne Carte ſur laquelle elle tombe.

Imprudence, dans les affaires, dans les paroles.

Spectacle, ſi l'on en eſt, y aller.

Joie, touchant le gain, les plaiſirs, &c.

Projet, bâtir des penſées.

Ouvriers, Gens de métier, ouvrage.

Société, aſſociation.

Ennemi, affaire qui nous eſt onéreuſe, eſt auſſi un Ennemi muet.

Attente, languir dans l'attente de quelques affaires, d'argent, &c.

Profits, de quoi.

Traverſes, dans les affaires, dans les entrepriſes.

Conduite, bonne, ou mauvaiſe, & en général comme à Gourmandiſe, réfléchir qu'une Carte qui paroît nous annoncer un mal, ne nous dénote ſouvent que du profit.

3	Rois	Commerce.
3	Dames	Gourmandise.
3	Valets	Paresse.
3	As	Libertinage.
3	Dix	Manque.
3	Neuf	Imprudence.
3	Huit	Spectacle.
3	Sept	Joie.
2	Rois	Projet.
2	Dames	Ouvrier.
2	Valets	Société.
2	As	Ennemi.
2	Dix	Attente.
2	Neuf	Profits.
2	Huit	Traverses.
2	Sept	Conduite.

Ce Jeu, selon moi, est très-amusant ; est-on seul dans sa chambre, dans l'attente d'un Amoureux pour dîner, l'on regarde s'il viendra ; est-on en prison, dans cette situation, j'ai eu recours à mon jeu qui m'a empêché plus de mille fois de donner au diable ceux qui en étoient les auteurs.

J'AI cru devoir faire ces réflexions qui pourront vous faciliter à tirer les Cartes ; à présent venons à autres choses.

Voilà déjà 218 Significations, comme vous pouvez voir, dans 33 Cartes; où sont mes Ecoliers qui n'ont jamais pu en retenir le quart, & qui malgré moi ne vouloient jamais se mettre dans l'esprit, qu'une Carte sur son Assiette ne pouvoit avoir la même signification que Renversée?

Mais en voici bien une autre, quoique très-simple. Posez sur la table le sept de Pique, sur son Assiette, qui signifie Espérance; faites tomber sur leurs assiettes, sur votre gauche, les 32 Cartes l'une après l'autre, vous trouverez 32 Espérances différentes; faites-les passer ensuite renversées, en voilà encore 32 autres, pareille opération pour vos Numéros, fait 128 significations toutes différentes, qui multipliées par chaque Carte, en refaisant la même opération, vous annoncent 32 fois 128, qui font 4096 significations: mais au lieu d'avoir fait passer toutes ces Cartes à gauche, faites-les passer à droite; c'est tout un autre changement; car alorsque votre Espérance est tombée sur Amant, Amant tombe sur vos Espé-

rances;ce qui fait une grande différence;comme vous voyez: mais ce n'eſt pas toute Eſpérance, par contre-coup, ſur 2 Cartes, ſur 3, ſur 10, &c, & après Eſpérance renverſée qui dit Amitié, réfléchiſſez, mais ſans vous caſſer la tête, amuſez-vous; pour moi, preuve en main, je trouve 1 4 3 6 7 ſignifications dans mon Jeu, par une ſemblable; ce que,comme moi,vous trouverez: quel aſpect pour mes Ecoliers, & pour tous ces petits tireurs & tireuſes de Cartes!

Voyons à préſent comme on diſtingue les tems, ſoit de l'âge ou des affaires.

C'eſt une régle, il faut que ce ſoit dans un Coup de douze, & que le Etteilla vienne; lorſqu'il y eſt, vous prenez le deuxiéme Numero ſur votre gauche qui eſt après lui ſur ſon aſſiette, quand même il y auroit des Cartes renverſéees entre lui & ce premier Numero ſur ſon aſſiette, comme j'ai dit; s'il n'en eſt point, vous retournerez à la droite, c'eſt-à-dire, en faiſant la roue; ſuppoſons, pour exemple, qu'il ſe trouve après le Etteilla ſur la gauche le Numero 11, vous direz 13 fois 11, dont vous prendrez le quart qui eſt 35....9.

Vous voulez ſavoir quel âge aura le Mari que vous épouſerez; vous ne direz pas, en prenant le quart ſuſdit, il aura 35 mois, 2 jours, 6 heures; mais vous direz, comme

plus ſenſible, il aura 35 ans, 9 mois: ſi c'étoit pour un procès, vous ne diriez pas; il finira dans 35 ans, 9 mois; mais dans 35 mois, 2 jours, 6 heures, ou dans 35 jours 18 heures. Vous allez peut-être dire qu'il y a des procès qui durent ce tems de 35 ans, 9 mois; cela n'eſt pas ordinaire; mais, pour empêcher qu'ils durent tant, ne plaidez point.

Vous devez donc toujours prendre le quart ſenſible: ſi vous ignorez entierement le tems des âges ou des affaires, vous vous en tiendrez à attendre tous les quarts l'un après l'autre: ſouvenez-vous, mille ans & plus ſont des décrets adorables & reſpectables; mais ſi je ne vous diſois point les Numeros qui comptent, vous ſeriez encore moins avancé. Les voici.

Numeros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 12, 13, 14, 15, 16 & 17 pour les femmes. Et de plus pour les hommes 18, 19, 20 & 21. Tous les autres ne comptent qu'après coup. Les enfans ne commencent à compter les tems qu'à 13 ans paſſés; à 68 ans 3 mois, les hommes ne comptent plus; les femmes ne comptent que juſqu'à 55 ans 3 mois: ſi vous vouliez obſéder mon Jeu, vous ne vous amuſeriez point: j'ai fait là-deſſus en mon particulier mes réflexions.

Il eſt encore une obſervation pour les

tems : si vous dites 13 fois 5 font 65, le quart, supposons, des années est 16 ans & 3 mois ; dites à présent, 13 fois 6 font 78 ; le quart est 19 années 6 mois : de 16 ans & 3 mois, à 19 années 6 mois, c'est un espace de 39 mois que vous ne pourriez voir : alors vous prendrez dans les Numeros qui ne comptent point, celui qui viendra en suivant, celui que vous venez d'employer toujours sur son assiette, & vous en prendrez le quart que je suppose être le Numero 29; vous direz, le quart de 29 est 7 mois ; car observez que ces numeros que je n'employe qu'en 2e. sont toujours des mois ; il reste 1 mois qui fait 30 jours ; car tous mes mois sont de 30 jours ; le quart de 30 jours est 7 jours 12 heures. Vous direz donc à la personne du Numero 13 fois 5, si les 2 Numeros se suivent tels que je les désigne, qu'elle est âgée de 16 ans, 10 mois, 7 jours, 12 heures.

Je vais présentement vous démontrer 4 Coups, qui en vous instruisant pour le Jeu, & la route que vous devez tenir pour vous amuser, vous apprendra en même tems l'abrégé de la vie d'une Dame. Je prends 33 Cartes, Rois, Dames, Valets, As, Dix, Neuf, Huit, Sept, & une Carte blanche des deux côtés.

Pour l'Etteilla, je mets sur une Carte blan-

che N°. 1, sur l'As de Carreau N°. 5, sur le 10 de Carreau N°. 6, sur le 8 de Carreau N°. 8, ainsi de tous les autres, mais particuliérement sur celles-ci pour connoître les hauts & les bas.

Pour vous, Lecteur, qui voulez vous amuser de mon Jeu, tracez sur chaque Carte vos numeros dans un coin en haut, & les premiers noms & surnoms de vos Cartes ; cela vous le rendra plus facile, jusqu'à ce que, comme moi, vous le sachiez par cœur.

Plus vous sentirez qu'il est un peu difficile, plus vous rendrez justice à mes combinaisons. Mais, plus vous le comprendrez, plus vous vous y amuserez. Je vous avoue que moi, qui ai été quelquefois fatigué de parler, j'avois une secrette joie de voir des Coups singuliers par leurs explications ; & j'ai vu quelquefois en rester un instant enthousiasmé; mais je n'avois pas besoin de réflexions pour sentir combien le hasard entre dans les prédictions qu'elles semblent faire; & dans leur justesse celle de toutes les vérités qu'en tirant les Cartes l'on doit le moins perdre de vue c'est qu'il n'y a rien sur quoi l'on doive moins compter que sur les événemens qu'elles annoncent.

Ma maniere d'expliquer vous paroîtra bisarre ; mais la quintessence que je tire de toutes mes significations, fait un Jeu suivi,

Coup de 12 blanc

r

a

1

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

14 13

reste du jeu

comme vous le verrez, en réfléchiſſant.
Nota. Que j'ai tiré les Cartes à des perſonnes très-eloignées, par correſpondance de lettres, en m'envoyant le Coup d'écrit. Mêlez donc vos Cartes bien pêle-mêle du haut en bas ſans les regarder, & coupez de telle main qu'il vous plaira, cette réſerve n'étant faite que pour les mauvais Tireurs de Cartes, la penſée ſeule devant décider pour le Jeu: de même que l'on peut couper pour une perſonne abſente.

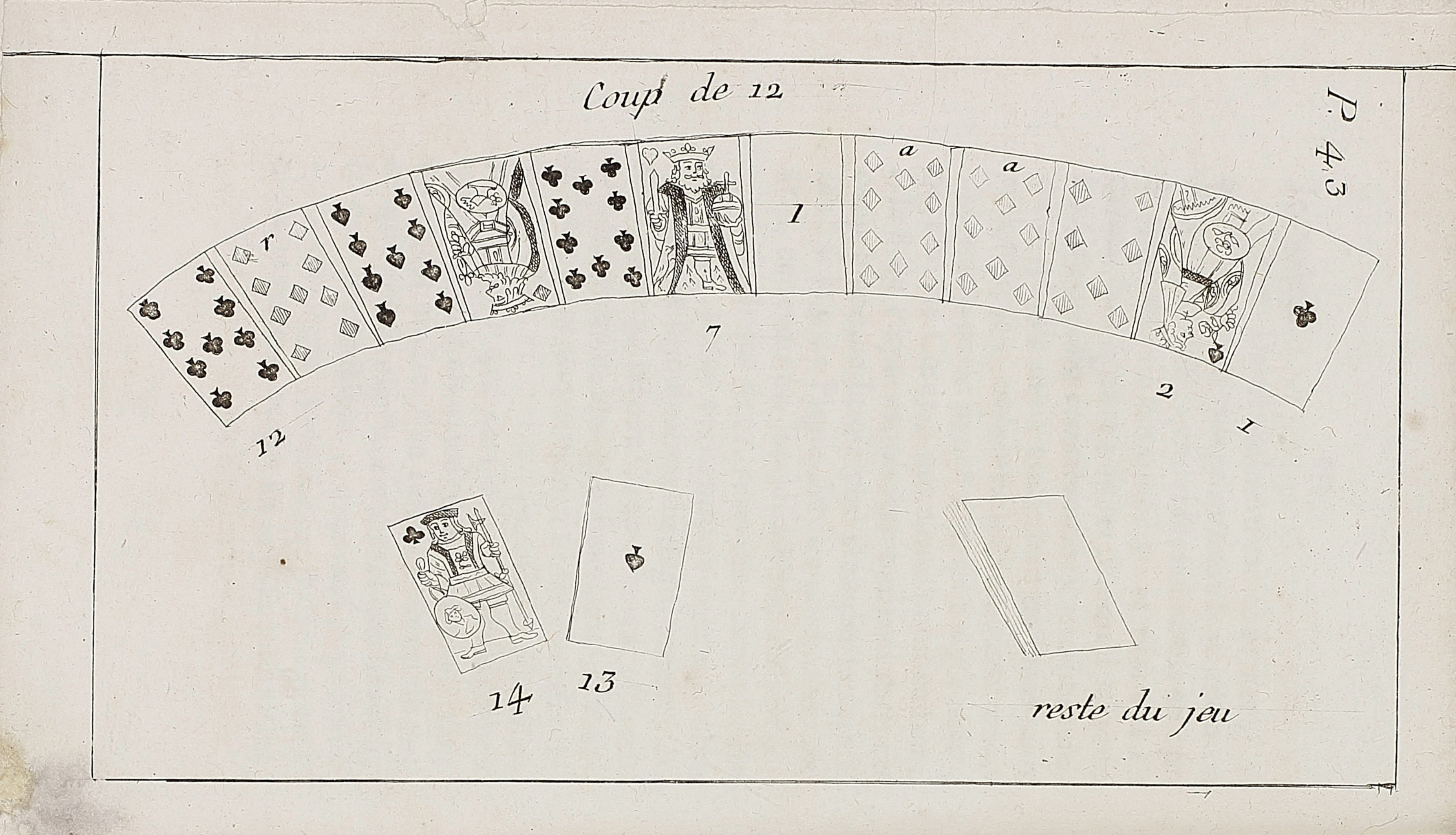
Après avoir coupé, vous arrangerez 12 Cartes telles qu'elles viennent, une à une, à la file l'une de l'autre, comme vous les voyez dépeintes; retournez la treiziéme, & mettez celle de deſſous le talon ſur la table, qui eſt la quatorziéme, telle que vous voyez par ce coup, auquel je reviens pour cette Dame que je vous ai dit; obſervez que la premiere Carte ſe trouve vis-à-vis de vous, ſur votre droite, & la derniere en ſuivant juſqu'à la fin, telles que vous les voyez numérotées deſſous les Cartes; car tel numero n'eſt mis que pour mieux m'expliquer, ou me faire entendre.

Voilà donc la forme que doit avoir le premier Coup que l'on appelle Coup de douze, car les deux du talon, malgré qu'elles parlent par leurs ſignifications, elles ne comptent point dans le nombre.

Je reviens.

Cette Dame m'envoya chercher, & après le parlementage ordinaire, je pris mon Etteilla, que je mêlai bien du haut en bas, & après qu'elle eût coupé, je tirai ces 12 cartes sans figures ; je ne manquai point de lui dire qu'elle étoit femme & non homme, telle qu'elle étoit pours lors travestie pour m'éprouver ; observez que ce pareil coup de 12 sans nulle figure, ni le 8 de Tréfle, ni celui de Cœur, ont cette signification : si le 8 de Pique venoit renversé seul dans ce coup blanc, ce seroit une Religieuse déguisée ; si le 9 de Pique sur son assiette venoit seul, ce seroit un Ecclésiastique déguisé.

Si tous les deux venoient dans pareils Coups, poser en signifiant figure, cela briseroit la signification du déguisement, & vous expliqueriez le Coup ; Amant est aussi une figure de même que Beau-pere, le Etteilla venant ou ne venant point, ne dérange rien, elle est d'elle-même Carte blanche : je dis donc que ce Coup venant, toute carte blanche annonce déguisement, rien autre ; car aussitôt l'on refait ce Coup de 12, ce que je refis effectivement tel que le voici, & que je combinai, examinai, qu'après avoir remarqué mon Coup de toute maniere, je retiens ce qui est le plus intéressant


Coup de 12
P. 43
r
a
a
1
7
12
2
1
14
13
reste du jeu

en moi-même, & je l'explique; mais je reviens à la régle ordinaire.

L'As de Tréfle tel qu'il est placé, ainsi de tous les autres tels que vous les voyez.

L'As de Tréfle signifie Noble, pour qui? pour la Dame de Pique, qui, comme premiere figure, venant en ce Coup de douze, dénote la personne pour qui l'on tire les Cartes. Si vous les tiriez pour un homme, vous regarderiez la figure en homme qui paroîtroit la premiere; si le Etteilla paroissoit le premier, vous regarderiez la figure suivante de son sexe, pour savoir s'il est brun ou blond; mais vous reviendriez sur le champ au Etteilla, comme je le fis. La Dame de Pique sur qui l'As de Tréfle tombe, nous dit: La Noblesse a donc été trouver la Dame de Pique, oui; en conséquence je dis que la Dame de Pique ou ses Ancêtres n'ont point acheté la Noblesse, mais qu'ils l'ont gagnée, puisque la Noblesse les a été chercher.

Le numero 26 de l'As de Tréfle signifie Rancune, sur quoi? sur le numero18 suivant, qui signifie Avarice; Rancune sur l'Avarice, Avarice, de quoi? du Numero 9, qui signifie Bon; Rancune de l'Avarice du Bon, je dis que vous êtes rancuneuse contre les Avaricieux, de faire le bien; voilà généralement comme tout se doit dériver. Si

la premiere Carte suffit, ou pour mieux dire, explique une chose nette, vous n'allez pas à une deuxieme; au contraire, vous irez jusques dans le deuxiéme Coup, savoir la terminaison de la premiere signification, je suppose, si vous ne la trouviez pas définie dans la Rangée, ou le Coup, & que l'article fût conséquent pour vous.

Je dis donc que la Dame de Pique est noble, mais en même tems je la trouve Fille ou Femme du monde; je la fais tomber sur la Carte suivante qui m'annonce Naissance: je sais bien que cette femme est née, puisque je lui parle; raisonnons: cette femme vraisemblablement tombant sur Naissance, va peut-être m'instruire davantage: je vois ensuite Campagne; je dis, Naissance sur la Campagne; mais avant d'aller plus avant, est-elle mariée? je ne sais point, puisque rien ne l'annonce: le sera-t-elle? Nous verrons: mais nous voyons déjà que cette femme est noble, née à la campagne, qu'elle ne se conduit pas bien, &c.

Quelle est la premiere signification la plus sensible? Est ce le numero 8 de la Carte de la Campagne, qui signifie Richesses? Est-ce le 10 de Carreau suivant, qui signifie Or? Est ce son numero 6 qui signifie Eau? Réfléchissons, & disons qu'après sa Naissance, elle pouvoit être riche; mais

que ce qui pouvoit le plus dominer ſur ſes ſens, étoient les Elémens, comme choſe primitive à tout, ſur-tout dans cet inſtant: je conclus de-là par le raiſonnement, que cette femme eſt née à la campagne, au bord de l'eau, que je nomme Riviere, qui me fait dire Riviere; & pourquoi ne dis-je point Mare d'eau, Puiſard? parce que réfléchiſſant tout mon Jeu, je trouve *bon* qui m'a guidé dans cette explication indéfinie: ainſi je dis que la riviere étant meilleure qu'une mare, je dois dire *riviere*, & non *mare*: ſi je trouvois bon & mauvais, je dirois *mer*; mais ſi l'on dit *femme du monde eſt donc bon, le bon étant auſſi proche d'elle*, cette raiſon eſt fauſſe, femme du monde eſt définie: ſuivons le numero 8; richeſſes, ſur qui? ſur Or, n'eſt pas terminée: ſuivons ſur le Etteilla; quelle eſt cette Carte *vous-même* à préſent, la Dame de Pique ne devant être vous, que juſqu'à ce que vous ayez rencontré le Etteilla, ce qui ſeroit infailliblement au troiſieme Coup qui ſeroit celui du Etteilla, je dis donc, Richeſſes & Or pour le Etteilla qui eſt vous. Eſt-ce préſent, paſſé ou avenir? conſultons le Jeu: s'il ſe préſente en place de ces trois tems quelqu'autres ſignifications ſuivies, nous attendrons à ſavoir le tems dans d'autres coups; ſi cela ne ſe préſente plus, nous n'en parlerons point;

car il n'eſt pas poſſible de dire choſe que l'on ne ſait pas. J'ai vu tirer les Cartes pour des affaires particulieres & ne pouvoir les rencontrer, parce qu'il ne ſe préſentoit point un Tireur de Cartes, tels que ceux que j'ai ſous-entendu, auroient trouvé l'affaire du premier Coup ; c'eſt au moins pour votre argent, ce qu'il vous auroit fait croire, ou ce qu'ils auroient cru eux-mêmes, comme les Bourgeois qui n'en ſavent pas davantage ; car ſouvent ils diſent que la mort d'une Belle-mere ſignifie la perte d'un procès, &c. Le Etteilla tombant ſur le Roi de Cœur qui, comme vous voyez à côté, & qui ſignifie Cloître, termine la ſignification des richeſſes ; car Cloître & Richeſſes n'eſt pas d'accord avec les gens du monde : je dis donc Cloître, pour qui ? pour celui pour qui je tire les Cartes, parce que cette ſignification ne doit point varier : eſt-ce préſent ? non ; le paſſé qui ſuit vous dit que cela a été, par qui ? par le numero 2 ſuivant qui eſt votre pere, qui lui-même ſe trouvant entre paſſé & Saturne, me fait dire qu'il eſt mort, le paſſé étant tombé ſur lui, lui ſur Saturne ; ſi le paſſé n'étoit point là, je ne dirois point qu'il eſt mort, les Cartes ſe devant toujours réfléchir par le plus ſenſible.

Mais revenons au Roi de Cœur ; c'eſt

un homme blond qui tombe ſur Amant; je dis que vous avez un Amant, qu'il eſt blond: ſi votre Amant tomboit ſur blond, je ne dirois point cela; car il lui ſeroit impoſſible d'aller chercher ſa couleur, mais bien la couleur qui l'eſt venu trouver: tout cela eſt aſſez facile à entendre; il ne faut que combiner & réfléchir un peu pour que vous ſoyez ſatisfait. N° 10, remarque dans la figure pour qui, pour la premiere perſonne qui vient après; s'il n'y en avoit pas, ce ſeroit pour le Roi de Cœur: mais cet Amant, car Amant eſt une figure, en conſéquence je dis qu'il eſt blond & marqué dans la figure.

Suivons votre pere par l'enchaînement du Cloître à tomber dans Saturne; mais voilà par contre-coup un homme que vous connoiſſez, qui y tombe auſſi; car toutes les figures qui viennent dans votre Jeu ſont de vos connoiſſances, ſoit que vous le ſçachiez, ou que vous l'ignoriez: mais cet homme n'y eſt pas encore; car tomber ſur Saturne, ou Saturne ſur la perſonne, eſt différent; Saturne retombe ſur entrepriſe, c'eſt-à-dire qu'il fera mourir une entrepriſe, de quoi? d'un préſent qui ſuit, avantage au Jeu. Les deux du talon, vous êtes groſſe d'un garçon; je ne vous vois point mariée; nous pourrons le ſçavoir dans l'autre coup,

de même qu'Esprit, rapport à ce que l'as n'a qu'une signification, & qu'Esprit est le dernier du Jeu. Si Esprit étoit dans un coup & qu'il n'eût pas de rapport aux Cartes qui le suivroient, ni à celles de devant, je dirois Esprit pour vous.

Mais voyons l'âge ; c'est ordinairement par où l'on commence, lorsque le coup n'est pas blanc ; néanmoins vous ne pouvez guères voir votre âge vous-même, comme plusieurs minuties, dont vous êtes pertinemment sûr : mon Jeu est un amusement qui, comme je l'ai déja dit plus haut, ne veut point être contrarié. Revenons à l'âge de cette femme que j'ignorois : après le Etteilla je prends le second N° sur son assiette, parce que le premier ayant fait une triple explication dans le premier coup, ce que vous pouvez vérifier, il n'en peut faire quatre ; le N° 27 est renversé, il ne compte point de deux manieres, tant parce que ce N° est plus haut qu'il ne faut pour les deux sexes, que parce qu'il est renversé ; le N° 2 non plus ; le 7 est renversé ; le N° 28 ne peut compter de deux manieres, & en faisant la roue, le 26, le 18, le 9, tout cela ne compte pas ; mais le N° 8 sur son assiette compte : disons donc, 13 fois 8 font 104 ; le quart est 26 ; à présent je regarde le premier N° ensuivant, qui ne doit compter

ter qu'en deuxiéme: pour des mois, je n'en vois pas ; je dis donc à la perſonne : Vous avez 26 ans juſte.

Voyons à préſent les enſembles des douze, car les deux du talon comptent toujours ſéparément. Trois neuf, vous avez été imprudente, rapport au paſſé qui eſt dans le coup ; vous devez bien ſentir que ſi j'avois vû avenir après paſſé, ou en faiſant la roue en place du Roi de Cœur & des autres avant, de même que préſent, j'aurois dit : Vous ſerez imprudente ; mais imprudente de quoi ? l'on conſulte tout le plus ſenſible du jeu, & on le nomme, comme, par exemple, d'Amant de Cloître.

Il n'y a pas d'autres enſembles ; voyons les rencontres de vos N° : le 26 & le 28 ne diſent rien ; le 18 & le 7 non plus ; le 9 & Saturne, qui n'a pas de N°, ne peuvent compter ; le 8 & le 2 ne comptent pas ; le 6 & le 27 ne comptent pas ; le 1 & le 10 non plus : dans ce coup il n'y a pas de N° de rencontre ; mais par combinaiſon, dans ce coup ne voyez-vous point comme moi que cette femme a commencé à donner dans le faux à la campagne, & non à la Ville qui n'y eſt pas ? Relevez vos Cartes de cette maniere une à une dans votre main. Nobleſſe tombe ſur Jeu, votre nobleſſe va aux jeux, en la riſquant par votre conduite:

rancune ſur un préſent, rancune qui naît d'un préſent : femme du monde, ſur avantage, de quoi ? d'avarice ; ſuivons, ſur entrepriſe, un peu de refléxion, & comme moi, vous direz dans ſon état, cette femme entreprend avec avantage, parce qu'elle eſt avaricieuſe. Naiſſance ſur Saturne : bon ne dit rien, ne retombant ſur rien ; mais votre naiſſance s'en va mourante, & par contre-coup, égard à votre Jeu, je dis que le bon de votre naiſſance périclite : ce bon n'eſt pas une régle, je le dis rapport à l'enchaînement du Jeu que j'ai vû.

Campagne ſur pere, nous l'avons vû mort, en conſéquence je dis que c'eſt à la campagne ; il faut, pour expliquer cela ainſi, réfléchir & prendre le ſenſible. Richeſſes pour un homme de vos connoiſſances : or que vous avez eu dans le paſſé, mais n'en dit pas plus ; eau pour Amant ; il vaudroit mieux qu'il eût du vin, il le vendroit, cela entend qu'il périclite ; mais peut-être, me direz-vous, ſi ces deux Cartes viennent ainſi pour pluſieurs Amans, ils ſe trouveront qu'ils auront toujours eau: oui, toujours bienheureux ſi ces deux Cartes ne retombent point ſur Saturne ; d'ailleurs, faut mieux qu'eau tombe ſur eux qu'eux ſur l'eau, il y a moins de riſque. Etteilla, qui eſt vous-même, tombant ſur

un homme, cela annonce quelque chose; nous verrons dans un autre coup de même que remarque dans la figure, qui ne dit plus pour qui. Dans les deux du talon je n'y vois ni ensemble de Cartes, ni rencontre de N°. Le coup est fait, si j'en exempte, qu'en le combinant bien, l'on pourroit encore y trouver quelques petites choses, comme j'ai vû à cette femme, qui donnoit dans le faux à la campagne; mais je n'y vois rien qui soit bien intéressant.

Si vous lisiez ce coup sans mettre les mêmes Cartes sur la table, & que vous lussiez aussi promptement que vous liriez une histoire, il se trouveroit qu'à la fin vous auriez perdu votre tems. Ce Livre demande à être lû doucement, & à être réfléchi; & si vous dites ne point m'entendre, c'est que vous allez dix fois trop vîte.

Passons au deuxiéme coup: on en tire 27, & on les pose 9 à 9, tels que vous les voyez; les six derniers est ce que l'on met au néant, & ce qu'il faut expliquer comme choses dans la vie que l'on met au rebut.

Pour les significations des Rois, Dames, &c. ensemble, on les rencontre des Numeros deux à deux.

Vous ne les expliquerez que dans chaque rangée des 9, & non dans les 27 ensemble; mais ce n'eſt pas tout, l'on ne poſe point ces Cartes comme le coup de 12; l'on met la premiere venante après la coupe au N° 1, la deuxiéme au N° 19, la troiſiéme au N° 10, & l'on recommence juſqu'à 27 en ſuivant la même route: je vous prie de me ſuivre de point en point.

Voyons, expliquons ce coup; mais vous devez vous reſſouvenir qu'il faut, avant toutes choſes, combiner ſi dans les vingt-ſept Cartes il ne s'y trouve pas un coup entier intéreſſant, ce qui eſt des plus eſſentiel; je reviens comme ſuppoſant n'en point voir: le Valet de cœur tombant ſur le Valet de Carreau, nous dénote un garçon charain-blond, devenant Domeſtique; le N° 12 dénote enfant, tombant ſur le 4, qui dit parent; je dis donc que c'eſt un enfant, jeune homme de vos parens, qui va ſe mettre Domeſtique: mais j'apperçois trois as renverſées, & deux Valets avant renverſés; cela me paroît aſſez intéreſſant; pour réfléchir, ces deux Valets ſignifient ſociété; ces trois as libertinage; en conſéquence je dis que vous êtes en ſociété de libertinage, ce qui me donne ſoupçon que vous n'êtes point marié; cela n'eſt pas une aſſez grande preuve; conti-

P. 52

Coup de 27

Ce talon du jeu tombe au néant
et s'explicque ainsi.

nuons: Billet ſurTable extraordinaire : vous voulez en ſçavoir davantage, combinez ces neuf Cartes, & vous verrez que ce Billet vous ſera apporté par un Domeſtique provenant d'un chatain-blond, & que cette Table extraordinaire ſe paſſera avec une femme brune ſur qui la Table retombe : beau-pere tombant ſur nobleſſe, car Table a compté dans ce premier coup, je dis que vous avez un beau-pere, en conſéquence que votre pere eſt donc mort ; vous voyez bien que c'eſt votre beau-pere qui a été chercher la nobleſſe, en conſéquence qu'il l'a achetée ; car la nobleſſe vient à meſure qu'on la gagne ſans l'aller chercher: or je peux ſuppoſer qu'il n'eſt pas noble, en attendant que le jeu me confirme davantage.

N° 26, rancune, tombant ſur une femme brune, c'eſt une femme à qui vous en voulez, rapport à des bavardiſes faites ſur la campagne ; ſon N° 8 Richeſſe tombe ſur retard, vous tarderez à être Riche, mais vous le ſerez, car ce retard tombe ſur argent ; N° 7 tombe ſur 30, pauvreté ſur haîne ; la pauvreté vous fera haïr ; je dis que c'eſt vous qui haïriez quelqu'un rapport à ſa pauvreté ; ce qui ſeroit le contraire ſi le N° 30 tomboit ſur le 7 : deux Valets, Société ; trois As, libertinage ; je l'ai

dit dans le commencement de mon coup ; je ne vois aucun N° de rencontre ; relevez ces neuf Cartes ; le Valet de Cœur & le 7 de Trefle, un chatain-blond qui tombe sur haîne ; son N° 12 du Valet, un de vos enfans qui tombe sur argent, un Domestique qui tombe sur pauvreté ; il est dans votre Jeu, ainsi il a du rapport avec vous, soit par connoissance, &c. Son N° 4 un de vos parens, qui tombe sur retard de vous parler, ou de ses affaires, un Billet tombant sur Richesse, que vous envoyez. N° 5, votre beau-pere qui est à la campagne, Table extraordinaire tombant sur bavardise ; c'est à la Table que nous avons vû déja qu'il y sera tenu des paroles ; une femme de vos connoissances, tombant sur noblesse, rancune au néant.

Tous les coups de Cartes en général, s'expliquent comme j'ai déja dit touchant le plus intéressant, c'est-à-dire qu'il faut sacrifier tout ce qui ne porte pas coup, pour ce qui nous intéresse, en observant néanmoins d'y revenir après ; car telle chose qui n'existe point, pourroit, si elle existoit, être beaucoup intéressante pour nous: vous voyez que dans ce coup de neuf j'ai expliqué deux Valets & trois As, sans attendre à la fin, comme dans mon premier coup ; mais c'est qu'en réfléchissant les neuf Car-

tes, je vois ces cinq sensibles comme chose intéressante.

Revenons à la deuxiéme rangée: je combine mon coup, j'y vois une explication dans les premieres Cartes, je commence par les expliquer; un Espion tombant sur Amant; Amant tombe sur Vénus; Vénus sur le Etteilla, qui est vous; le Etteilla à côté du Roi de Cœur, qui dit Cloître, & par son N° 10, Tuteur à côté d'un homme de robbe, un frere & un époux ensuivant qui tombent sur maladie; je reviens à la premiere, je vois rapt dans le passé touchant Vénus tombant sur vous.

Voilà comme j'explique ce Coup, c'est-à-dire comme je le mets en régle. Vous avez été enlevée dans le passé par amour d'auprès de votre époux qui en fut malade; un espion viendra vous prendre avec votre amant dans les plaisirs, & vous renfermera; & quatre personnes, dont est votre époux, votre frere, votre tuteur & un homme de robe, se consultent pour votre cloiture; je ne vois nul empêchement ni manque; je dis donc d'après cela, que vous êtes marié, que vous avez été enlevée, & que vous serez renfermée à ce sujet, parce que vous ne l'êtes pas à présent, & que le passé ne s'entend que pour la possibilité. Il faut à présent reprendre tous les noms des Cartes

qui n'ont rien dit, & laisser les significations qui ont parlé : chatain brun de vos connoissances tombant sur science, un garçon & un homme brun qui s'entretiennent de vous avec prudence. Voici l'ensemble; 2 valets, société ; 2 rois, projet ; il n'y a pas de rencontre de n°. non plus dans ces neuf Cartes : relevez vos Cartes ; Espion tombe sur prudence, cet espion qui vous prendra sera prudent ; numero 19, enlévement sur maladie ; double signification dans l'événement du cloître ou de la prison que vous devez attendre ; amant tombant sur époux, je dis que votre amant connoît votre époux. Passé sur homme chatain - brun, homme que vous ne voyez plus. Vénus tombant sur votre frere, je dis que les plaisirs cherchent votre frere, & non lui les plaisirs : vous tombant sur science, un homme de robe tombe sur tuteur ; explication entre eux deux rapport à vous ; un homme blond que vous mettez au néant ; à la troisieme rangée une femme, ensuite une fille blonde, ce sont deux personnes que vous connoissez : le numero 3, c'est votre mere ; le numero 15, elle est avec des fleurs, héritages en perte ; indiscrétion de votre mariage forcé pour vous ; car il n'y a pas d'autres figures. Ecclésiastique entre le feu & l'eau, discorde entre vous & un Ecclésiastique. Or dans

votre pensée ; Cœur pour un homme, fidélité s'en va. Voyons l'ensemble ; 2 dix, vous attendez, quoi ? suivons, 15 & 16, qui sont les numeros de rencontre, la paix vraisemblablement pour vous en retourner dans votre patrie, ou pour mieux dire, la paix que vous préméditez faire avec votre mere & votre famille, qui suivent dans le relevé de vos Cartes ; ce qu'il faut faire à présent suivant la régle, les prendre dans votre main une à une en les nommant ; femme qui vous est fidelle, votre mere qui parle à un homme, fille blonde dans votre cœur, fleurs dans votre pensée ; vous les aimez beaucoup, ou haïssez beaucoup ; mais je ne puis vous dire lequel des deux, ne le voyant point à présent ; effets qui tombent, ou sont sur l'eau pour vous; indiscrétion d'or, héritage d'un Ecclésiastique ; mariage forcé en perte, feu au néant, cet élément s'éloigne de vous.

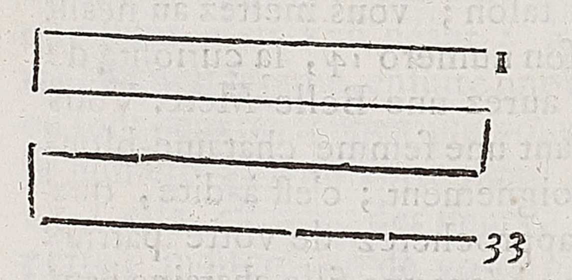
Voyons le talon ; vous mettez au néant la victoire, son numero 14, la curiosité de savoir si vous aurez une Belle-Mere. Vous mettez au néant une femme chataine-blonde, votre éloignement ; c'est à-dire, que vous vous rapprocherez de votre patrie : vous mettez au néant une fille chataine-brune, le bon de votre naissance, l'amitié, l'indécision, l'avarice, & une femme du

monde, voilà votre coup de 27 fait.

Passons au troisieme qui est le coup du Etteilla; il se fait de deux manieres, quoiqu'il se pose de même.

Voilà la route qu'il faut suivre pour une des manieres de l'expliquer : après les avoir posées sur table telles que vous les allez voir, l'on combine tout le coup entier, & l'on annonce ce qu'il dit comme les numeros deux-à-deux, c'est à-dire d'une carte à l'autre, dans chaque rangée, les ensembles de 4 rangées, comme 4 rois sur leurs assiettes, 3 dix renversés, &c.

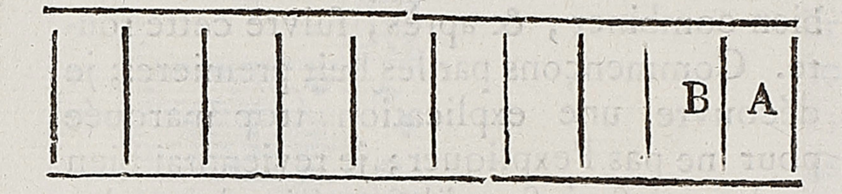
Enfin l'on doit regarder tout ce qui parle dans tout le coup, excepté comme j'ai dit dans les deux numeros de rencontre qui ne se voyent que dans les 4 rangées l'une après l'autre seulement. Quand tout est bien expliqué, qu'il n'y a plus rien à voir, l'on commence à l'as de tréfle, & l'on suit de cette maniere.



En retournant sur ses pas, & disant, Etteilla, As, Roi, Dame, Valet, Dix,

Neuf, Huit & Sept, Etteilla, Roi, &c.

Si le Etteilla vient en le nommant, l'on continue toujours de le prononcer tout comme s'il étoit resté, & à mesure qu'il tombe une Carte que vous nommez, vous la mettez sur la table de cette maniere.



La premiere à l'A, la seconde au B, ainsi des autres en suivant: lorsqu'il n'en sortira plus, vous releverez le reste de vos Cartes, vous les battrez, couperez, & vous regarderez les deux Cartes dont l'une sur le talon, & l'autre de dessous, que vous expliquerez, ainsi que toutes les Cartes telles qu'elles sont venues, comme au coup de douze.

Mais passons à ce coup du Etteilla pour cette femme. L'on place ces Cartes une à une de cette maniere, comme pour l'autre coup que je viens d'expliquer; ensuite l'on combine tout le Jeu, en prenant d'un bout à l'autre les 8 en travers, & les 4 en hauteur. Si dans les 33 il s'expliquoit un grand coup suivi sans nulle interruption comme le sujet d'une grande affaire, son commence-

ment, ſes hauts, ſes bas, & ſa concluſion, vous les expliqueriez tout de ſuite, & reviendrez ſur vos pas; mais il faut que toutes les Cartes une à une parlent, ſoit de nom, de ſurnom, de contre-coup, &c. Je répéte donc qu'auparavant de commencer ce coup, il faut, comme tous les autres, le bien combiner, & après, ſuivre cette route. Commençons par les huit premieres; je découvre une explication trop marquée pour ne pas l'expliquer; je reviendrai bien après; c'eſt ainſi qu'il faut faire à tous les coups; je dis que voilà ce qui me frappe le plus.

Le numero 26 & le 5, mauvais, tombant ſur le Etteilla, le Etteilla ſur Saturne, Saturne ſur Eau, Eau ſur Amant, Amant ſur Empêchement, Empêchement ſur bon, il ne faut qu'un peu de réflexion pour expliquer ce coup. J'ai dit plus haut que Eau, accompagnée de bon & mauvais, ſignifioit Mer; je vous vois, votre amant & vous, tomber ſur de mauvaiſes Cartes; je vois après un empêchement tombant ſur bon; je dis que vous & votre amant avez manqué de périr ſur mer, en conſéquence que vous avez donc voyagé ſur mer; ſi Saturne n'y eût pas été, que mauvais n'eût point tombé ſur vous, j'aurois dit ſimplement que vous avez voyagé ſur mer; mais

Coup du etteilla

8 2 1

a a 1

17. . . r r 9

25. 18

. . .26

33 30 27

ce qui me fait dire que cela a été, c'est que le passé se trouve dans ce coup; mais reprenons ; bourse d'argent tombant sur vous, c'est-à-dire qu'il vous viendra de l'argent, sans que vous l'alliez chercher : Orphelin tombant sur Saturne, Or sur Amant, Eau sur le passé, j'ai expliqué cela ; Ennui sur Naissance d'être né ; Empêchement sur bon d'une lettre, solitude pour une femme brune, bavardise qui causera du chagrin ; fin tombe sur héritage, c'est un mot à deux entendre; mais le plus sensible rapport au jeu de cette femme, est qu'elle héritera avant peu; mariage forcé pour garçon brun ; esprit & argent sur espérance, par un tour de votre esprit vous aurez l'argent que vous espérez ; haîne sur force n'est pas définie, sur qui ? sur ou contre une femme blonde ; inconstance sur chataine-brune ; éloignement sur entreprise ; avantage sur un homme que vous aurez ; fidélité ; si vous réfléchissez, vous verrez que j'ai, contre la régle, suivi une route différente; mais j'y ai été contraint : j'arrête à fidélité qui ne me paroît point avoir beaucoup de rapport avec présent, & je reprends présent sur un homme blond ; c'est vous qui le ferez ; Jeu sur un homme remarquable dans la figure ; homme de robe tombant pour vous sur Vénus ; science sur pleurs ; Vénus entre ces

deux Cartes donne à réfléchir par contre-coup, d'où proviendra cette ſcience & ces pleurs : vous allez prendre garde encore que je m'écarte de la route ; jalouſie ſur femme, je devrois dire ſur air ; mais femme ne ſeroit pas expliquée ; car il faut que je ſuive ; votre jalouſie donc tombera ſur une femme ; ſera-t elle brune ou blonde ? courez le jeu & voyez laquelle couleur premiere ſe rencontrera en femme, ou fille; c'eſt le huit de Cœur, elle ſera blonde. Revenons ; air, j'arrête, car il ne ſignifie rien; en le faiſant retomber ſur domeſtique, je reprends la régle dans la premiere explication, & je dis ; Domeſtique malade, parens prudens, femme du monde ſur chataine-blonde, avarice ſur ſœur, garçon blond ſur deſir, généreux par hypocriſie, envoyé ſur commerce, compagnie d'un homme, époux reſte ; Etteilla à côté du 9 de Pique, vous êtes humaine.

Voyons les rencontres de vos nos 26 & 5; nous l'avons expliqué en commençant le 24 & le 7, déſunion ; 28 & le 3, vie extraordinaire : dans tout le coup je ne vois que ces trois rencontres de no. Voyons à préſent l'enſemble des Cartes.

Trois Rois, vous vous conſulterez ; trois Dames, vous ſerez trompé par les femmes; trois Valets, diſpute ; 4 As, Lo-

terie : il faut consulter s'il y a bon ou mauvais ; mais mauvais s'y étant trouvé en commençant, c'est pourquoi vous attendrez un moment plus favorable pour y mettre ; deux dix, changement ; deux autres dix, attente; quatre neuf, usure : je ne vois point que cette femme soit à présent usuriere, mais cela commence à m'annoncer qu'elle pourra le devenir ; trois huit, spectacle ; deux sept, petite nouvelle ; deux autres sept, conduite. A présent ôtez le Etteilla du Jeu, mettez en place la Dame de Tréfle: relevez vos Cartes.

Bourse d'argent sur prudence, vous recevrez de l'argent dont vous userez prudemment : orphelin malade, chagrin fidele, chagrins qui dureront; fin pour un homme; femme brune avare ; bavardise sur femmes du monde; héritage sur jeu, vous y jouerez votre héritage ; mariage forcé par présent, Saturne sur sœur, garçon chatain-brun, remarquable dans la figure, esprit sur homme blond ; or venant généreusement, eau sur garçon blond, argent sur science ; haîne tombant sur un homme de Robbe, Amant hypocrite; passé tombe sur desir, espérance de Vénus ; ennui de compagnie, empêchement d'envoyé, femme blonde jalouse, inconstance qui fera pleurer, naissance sur travail, chataine-brune sur air, éloigne-

ment d'une femme, Lettre de votre époux; ſolitude ſur homme, entrepriſe ſur parens : l'on reprend, ſi l'on veut, les huit en travers de la même maniere ; mais je ne vois rien de plus intéreſſant à l'hiſtoire de cette femme que héritage au loin, fidele Domeſtique, préſent d'air, homme blond jaloux, remarques qui lui proviendront de ces pleurs, maladie pour ſon époux, labeur dans ſon état.

Je vous ai dit que lorſque quelque ſignification dit des choſes peu intéreſſantes pour vous, on les doit paſſer; comme ſi je vous racontois que le Grand Turc eſt le vainqueur ou le vaincu du Grand Mogol. Paſſons à la Roue de Fortune : voilà comme elle ſe fait.

L'on aura un ſoin particulier de ne point ſe tromper aux ſignifications de la Roue, lorſque l'on la fera. Choſe principale, il faudra ſe reſſouvenir que le 8 de Tréfle, le 8 de Carreau, l'As de Pique, tels qu'ils ſont poſés, ſont ſur leur aſſiette, que le Roi deTréfle le Valet de Pique, le 9 de Tréfle eſt renverſé, ainſi de regarder les autres, ce que l'on verra aiſément en retournant la Roue, comme au chapiteau le Roi de Cœur eſt renverſé, le 7 de cœur ſur ſon aſſiette.

Avant

P. 65.

Coup de la roue de fortune.

Cha pi teau.

a

b

I

Avant tout l'on prend le Etteilla, & l'on le met où vous le voyez; après l'on bat, & l'on coupe à l'ordinaire, & l'on pose les deux colonnes en commençant par le bas A & B. L'on fait après la roue en commençant par la Dame de Carreau, & en dernier l'on pose le chapiteau. La colonne A, est le passé; la colonne B, est l'avenir; le chapitau est le présent; les 4 premieres de la roue s'expliquent avec la colonne A, les 4 dernieres avec celle B, & les 5 du milieu avec le chapiteau qui est le présent; de maniere que vous posez vos Cartes en suivant le plan que j'ai tracé, & vous dites, le Etteilla à côté de la Dame de Carreau, signifie Caractère, le 9 de la colonne qui dit bon; la personne dans le passé a eu le caractère bon; ainsi toujours de même deux-à-deux: observez qu'il n'est pas dit que la personne l'ait mauvais; à présent en général l'on ne peut dire ce que l'on ne voit pas: à côté du 8 de Tréfle, & le numéro 25, la personne étoit foible d'esprit, n'est pas pour cela dire folle, mais pas beaucoup expérimentée; à côté de la Dame de Tréfle, elle a été injuste dans ses forces, c'est-à-dire, qu'elle n'a pas eu assez de forces pour se vainere; à côté du 6 de Tréfle, ingrate pour l'avenir, c'est-à-dire, faire des folies, jeune.

Voyons préfentement l'avenir ; à côté de l'As de Tréfle, vous ferez mis en prifon; par Saturne, veut dire par la mort de quelqu'un ; à côté du Valet de Pique, Mariage double, & enfant ; vous ferez marié deux fois, & vous aurez des enfans des deux mariages; à côté du 8 de Carreau, vous ferez fage & envieux, c'eft-à-dire, fage conduite ; à côté de l'As de Cœur, vous ferez méfiante & avaricieufe.

Voyons le préfent ; le Etteilla à côté du 7 de Tréfle, imagination fur pauvreté; vous vous imaginez être plus pauvre que vous n'êtes, parce que vraifemblablement votre oftentation n'eft pas remplie; à côté de l'As de Carreau, preffant befoin deTuteur, vraifemblablement, qui vous dirige mieux que vous ne faites ; à côté de l'As de Pique, Abandon de votre cœur ; à côté du 8 de Pique, Solitude de parent ; à côté du Roi de Tréfle, inimitié fur l'eau.

Jai fait par-tout quelques abbréviations ; mais qui n'entend point qu'inimitié fur l'eau veut dire qu'on n'eft pas porté pour être deffus, c'eft-à-dire, d'aller fur l'eau ? voilà la premiere explication faite : il faut à préfent revenir fur nos pas, en fuivant la même route, & combiner tout ce qui va fe rencontrer. Dans les Cartes du paffé, deux Dames amies, deux à deux; Naiffance tom-

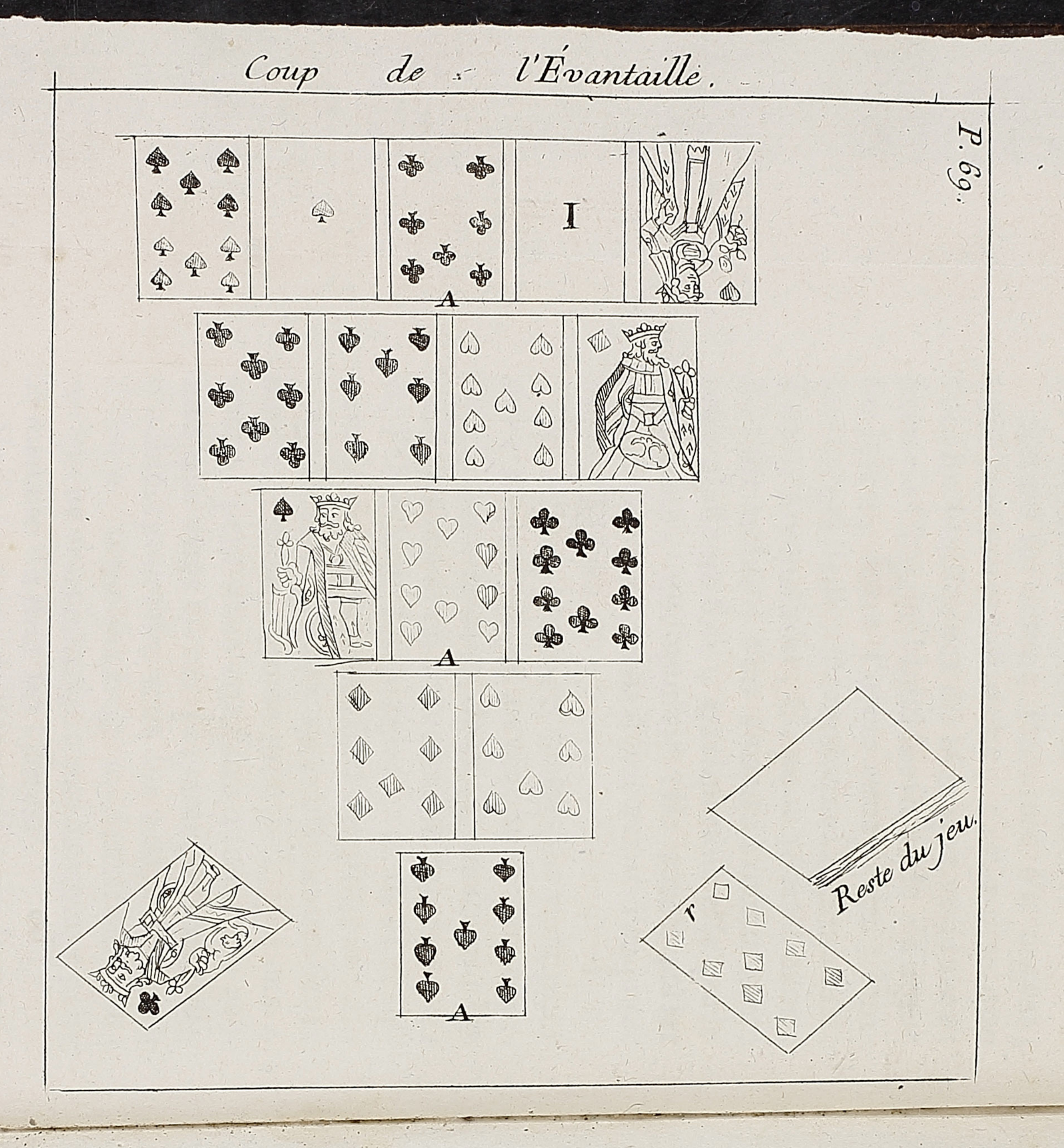
be ſur l'air, c'eſt à-dire, lorſque vous vintes au monde, vous étiez en plein air; Bon ſur femmes, quelques femmes vous étoient bonnes; Garçon brun de vos connoiſſances tombant ſur Art, c'eſt-à-dire que vous connoiſſiez un homme à talent; Eſprit ſur une fille brune; Eſpérance que vous avez eu ſur des bavardiſes, c'eſt-à-dire que vous avez eſpéré ſur des paroles quelque choſe qui n'a point eu lieu; Force pour une femme brune, Maiſon ſur Jeu, l'on jouoit dans votre maiſon; Avenir ſur un préſent, dans la colonne du paſſé, voilà comme je dérive cela; des préſents qui ſont encore à venir, que vous eſpérez, & que vous pourrez avoir. Voyons l'avenir. Les nº. 19 & 12 des nº. de rencontre déſignent que vous ſerez politique; 2 As, que vous ſerez dupés, relevez vos Cartes; Mortalité, pour une bourſe d'argent dans l'avenir; Chatain blond ſur Rapt; Enfant ſur Eſpion; Ville ſur Fin, je dis que c'eſt à la ville que finira le feu de votre vie; Envieux ſur Chagrin, qui vous cauſera du chagrin; Femme du monde ſur Mars, vous ſerez toujours Femme du monde, & occupée, vraiſemblablement, de pour & contre. Il y a de quoi réfléchir dans cet avenir, & pour voir ce qui ne parle qu'à moitié, l'on refait un coup de douze, qui dans la penſée doit être

pour l'avenir. Voyons le préſent.

Retard ſur haîne; Pauvreté ſur argent, vous êtes pauvre & riche, c'eſt-à-dire que vous ne jouiſſez pas du bien que vous avez; homme Chatain-blond ſur ſolitude; Tuteur ſur lettre, votre Tuteur vous écrira; Penſée ſur groſſeſſe; Domeſtique ſur prudence; Parens ſur maladie; Or pour homme brun; Eau ſur moins : l'on s'amuſe à refaire cette roue pluſieurs fois, quelquefois elle parle beaucoup, quelquefois elle paroît parler tout de travers, mais il faut avant d'en juger bien réfléchir.

Voilà les 4 premiers coups que je fis pour cette femme; je lui en tirai beaucoup d'autres comme le coup de 12, pour ſçavoir les différens tems où arriveroient les époques de l'abrégé de ſon hiſtoire; je fis auſſi l'éventail que je vous laiſſerai à expliquer. Le coup de 15 & l'horoſcope, ainſi que pluſieurs autres; mais comme mon Jeu, par ces 4 coups, peut vous conduire à tous ceux mêmes que vous ſaurez prèparer, je m'arrête d'ailleurs pour faire tous les coups de cette hiſtoire, il me faudroit un deuxiéme volume qui ne vous inſtruiroit pas davantage pour la maniere de tirer les Cartes.

Voilà la forme de l'éventail, ou la grande penſée du cœur, qu'en expliquant vous-même vous y trouverez des ſignifications re-


Coup de l'Évantaille.
P. 69.
I
A
A
A
Reste du jeu.
r

latives à la ſuite de la vie de cette femme : ce coup s'explique comme tous les autres ; les Cartes qui viennent au milieu, comme celles marquées A, ſont miſes au néant, & expliquées ainſi. Il n'eſt pas néceſſaire de retourne. Cette penſée ou éventail eſt bien facile ; combinez tout le coup, & voyez ſi vous l'expliquerez comme il faut que cela ſoit;numero 11 & numero 20,Outrage pour vous ; Embarras de Vénus ; 2 & 29 par voleur ; Pleurs pour un homme ; Deux 8, traverſe ; Fidélité, ennuyée ; Empêchement ſur Religieuſe ; 27 ſur l'avenir ; Deux 10, changement ; deux 7, conduite ; Saturne au néant : tout ce coup, comme vous voyez, qui ſe ſuit , ne doit point avoir d'arrêt, y compris les deux ſupports ; il dit en abrégé, dans l'avenir vous ſerez outragé ſur l'amour par des brigands ; vous vous ferez la réſolution de changer de conduite : cela n'aura pas lieu ; ceux qui auront fait l'entrepriſe de vous outrager, ſera un homme Chatainbrun ; Avantage pour votre époux : il y a encore beaucoup à parler ſur ce coup.Après l'on voit où & en quel tems cela ſera.

Voilà le coup de 15 , & comment il ſe fait : l'on bat, l'on coupe, & après l'on penſe trois Cartes ; je ſuppoſe que ce ſoit le 7 de Tréfle ſur ſon aſſiette, argent ; le Dix de Tréfle renverſé, amant ; la troiſieme,

en penſant à Procès, le Etteilla à côté du 7 de Pique. L'on tire toutes ces Cartes hors du Jeu, on les met ſur la table, le 7 de Tréfle à la premiere penſée ; le 10 de Tréfle à la deuxieme, au commencement s'entend ; le Etteilla à côté du 7 de Pique à la troiſieme rangée ; les Cartes qui ſuivent celles-ci, après que l'on a battu, coupé & pris les premieres venues deſſus le Jeu pour les arranger à la file des autres, juſqu'au nombre de 5. Chaque dénote ce que l'on doit eſpérer de ſes penſées ; s'il ſe rencontre quelquefois que ces Cartes ne paroiſſent rien dire dans une rangée, rebattez, coupez & tirez 5 Cartes que vous mettrez ſous ladite rangée, que vous expliquerez pour la même penſée. Il y a dans la penſée d'argent, mauvais, envoyé au néant ; Argent ſur campagne : dans celle d'Amant, Amant généreux, Amour au néant ; Amant ſur femme : dans procès, Bon, pauvreté au néant ; Vous ſur militaire. Ce coup eſt bien aiſé à mettre au net.

J'ai eu un de mes Ecoliers en Province qui par ce ſeul coup dont je lui ai fait ſentir la conſéquence, telle que je vais vous la tracer, a paſſé pour le plus fameux qui ait paru ; voilà avec un air de bonté comme il s'énonce : cette Carte dit Argent, cette autre dit Amant, ces deux ſignifient Procès; & revenant un inſtant après comme à lui, il

P. 70.

Coup de quinte.

Reste du jeu.

dit ; choisissez 3 Cartes , l'on ne manque point de prononcer l'une des trois , ou quelquefois l'une & l'autre. Par ce moyen il sçait sur quoi panche le plus la personne: l'on appelle cela , demander aux gens ce qu'ils veulent pour leur donner.

Voyons l'Horoscope. Cet Horoscope est très-différent de tous les autres ; mais il n'est pas différent de lui-même , puisqu'il n'est pas possible de le faire autrement sans être assuré de son peu de valeur.

Vous posez donc ces Cartes, après avoir battu, coupé à l'ordinaire , ensuite vous dites , de quel mois suis-je né ? du mois de Septembre ; combien y a-t-il de lettres pour écrire le mois de Septembre ? neuf ; de même que si c'étoit en Mars, vous diriez 4 ; vous dites donc 9 fois 20 font 180 , le quart est 45, en conséquence à 45 ans juste vous aurez les significations des 4 premieres Cartes suivant ce plan. Pleurs , Amitié, Esprit & Mere ; vous voyez que je prends le nom de la premiere Carte , le surnom de la seconde , le nom du numero de la troisieme , & le surnom du numero de la quatrieme : ainsi suivez ce plan jusqu'à la fin, allez à la barre du Etteilla , consultez par la même opération s'il contrebarre, s'il approuve ou s'il vous redonne encore quelque chose à cet âge. La premiere Carte , c'est le 8

de Cœur ; ſon premier nom dit fille blonde; en conſéquence vous pleurerez rapport à une fille blonde; voyons la ſeconde en ſuivant ce plan, c'eſt le ſurnom qu'il faut conſulter; il nous dit Ennui ; votre Amitié s'ennuiera ; la barre, comme vous voyez, fait péricliter votre Amitié.

Voyons à préſent à la troiſieme Carte ; le nom de ſon n°. eſt généroſité ; la barre vous augmente, vous aurez un eſprit de généroſité, en conſéquence un bon eſprit : l'on peut avoir l'eſprit généreux ſans dépenſer d'argent, en ſecourant de ſes lumieres, de ſes conſeils, l'opprimé, le pauvre, le foible, la veuve, l'orphelin. Voyons le ſurnom du Numéro de la Barre de la quatriéme Carte; il dit Tuteur; votre mere aura beſoin d'un Tuteur. Eſt-ce-là tout ce qui vous arrivera à 45 ans? Non, voilà comme il faut conſulter le reſte ; le numéro 20 & le 12, & à meſure que vous avancerez d'une Carte, vous verrez la rencontre des deux numéros dans l'enſemble des huit Cartes; je ne vois que deux Valets renverſés qui ſignifient ſociétés; à 45 ans vous ſerez ſujet en ſociété, c'eſt-à-dire que vous fréquenterez pluſieurs perſonnes. Je ne vois rien autre choſe dans cet âge; paſſons à un autre: vous dites à préſent neuf fois 22 font 198, le quart eſt 49 années & demie; vous faites

la

Coup de l'Horoscope.

a

Bare de l'Horoscope.

I

a

la même opération pour les 8 Cartes, en laiſſant la premiere de l'horoſcope & la premiere de la barre, & vous verrez ce qu'il vous arrivera à cet âge. Ainſi de Carte à Carte juſqu'à la derniere, en ſuivant bien ce que j'ai tracé pour les quatre premieres, lorſque vous arriverez à la neuviéme, vous reprendrez au dix de Pique le ſurnom du N°, de même qu'à la Barre, ainſi juſqu'à la fin vous devez trouver tous les noms & ſurnoms de vos 24 Cartes expliqués ; vous n'oublierez pas de prendre garde à l'enſemble des numeros, ce que vous ferez aiſément.

Si par hazard il arrivoit que moi ou l'Imprimeur nous nous fuſſions trompés, avec un peu de réfléxion vous corrigerez aiſément les fautes qui ne pourroient tirer à conſéquence pour l'inſtruction du Jeu, puiſque vous devez connoître tous les noms & ſurnoms de vos Cartes ; ce que, comme j'ai dit, vous ferez bien d'écrire ſur le plan de celui de l'Auteur.

Il eſt encore, comme tout le monde ſçait, beaucoup de manieres de ſe récréer dans le Devinage ; mais toutes ſe doivent regarder pour l'amuſement, & préférer celui qui déſennuie le plus, que je ſoutiens être le Etteilla, puiſqu'il eſt une infinité de combinaiſons toutes plus amuſantes les

unes que les autres. Mais revenons à ces autres manieres ; elles sont dans les plus à la mode, les Taraux, l'étain, ou plomb fondu, le marc du caffé, le blanc d'œuf: les Cartes ne sont pas plus vraies que tout cela ; mais au moins s'y amuse-t-on avec une plus agréable illusion & plus de goût.

Mémoire de cette Femme.

Il y a plusieurs choses que je n'ai point dit dans mes coups ; mais il y en a aussi que j'ai sous-entendu, ce que vous trouverez en dérivant toutes les significations. Je reprends tout son Jeu suivant les tems.

J'ai dit qu'elle étoit travestie en homme, elle est née au milieu de la campagne, au bord d'une riviere, ses parens étoient nobles, son pere est mort, sa mere remariée; elle est mise au Couvent, elle se marie ; un de ses parens l'enleve, ils voyagent ensemble, ils manquent de périr sur mer, elle devient grosse, accouche d'un garçon ; elle est arrêtée & remise au Couvent ; son parent l'enleve une deuxiéme fois, l'amene à Paris, son mari les suit à la trace, se bat avec l'Amant; l'Amant est renfermé, la femme cloîtrée ; son mari qui la retenoit meurt, la mere de cette jeune

femme prend ſes intérêts, la délivre du Couvent ; libre, elle ſollicite la grace de ſon Amant, elle l'obtient ; ils ſe revoyent ; la miſére les prend ; elle ſe marie une deuxieme fois ; l'Amant ſe marie preſque en même tems ; elle quitte ſon époux pour ſon Amant, ſe brouille, & ſe ſépare ; elle revit avec un Commis, tombe dans l'indigence, fait de mauvaiſes connoiſſances ; elle eſt conduite dans un lieu de force ; ſon mari la reclame, elle revit avec lui ; il meurt, la laiſſe groſſe ; elle envoye ſes enfans chez leurs parens ; un homme riche la voit, lui fait des propoſitions qu'elle accepte ; elle s'amourache d'un Domeſtique, ruine l'homme qui lui faiſoit du bien, enrichit cet Amant qui la quitte ; réduite dans la miſere, elle retrouve une ancienne connoiſſance qui l'habille ; va chez la D.... fait des parties, devient femme publique ; trouve un jeune Seigneur, preſque enfant, qui s'endette pour elle, de qui la famille veut la faire renfermer ; elle ſe fait inſcrire au ſpectacle par ſon Amant ; y débute, eſt mal reçue ; elle quitte ce ſpectacle, ſe met dans une troupe de Province, la quitte, revient chez la D.... n'y fait pas ſes affaires ; prend un aſſocié Domeſtique, & une vieille femme, s'habille en étrangere, & partent tous les trois en campagne ; parcou-

rent succinctement les villes de provinces, se fait appeller Marquise veuve ; elle trouve des Amans, les ruine à moitié & s'en vient à Paris : honteuse de cette vie, elle s'adonne au jeu, gagne, perd, dispute, a un procès, le gagne avec dépens ; va rechercher sa fille, demeure avec elle, se brouille, vend tous les meubles, & change de nom & de quartier ; l'Amoureux de sa fille la fait chercher, elle est trouvée, plaide en Justice réglée, gagne ; se remet avec sa fille, fait venir son fils ; change de mœurs & de conduite; marie sa fille à un bon marchand; met son fils dans le service, se brouille avec tout le monde, va seule en province retrouver un de ses Amans; revient à Paris, & part pour un Royaume étranger avec lui: c'est où elle en est ; elle est âgée de 39 ans, encore belle femme. Il y a beaucoup d'événemens singuliers dans ces intervalles: l'on pourroit faire une histoire suivie ; mais ce n'est pas mon talent ; les reproches qu'elle s'est faits, & l'envie qu'elle a d'être tranquille le reste de ses jours, nous prouve assez, Lecteur, les remords d'avoir mené une vie sans conduite. Adieu, Lecteurs & Lectrices.

FIN.